

# JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

## Pokes & Dicas

**D**EPOIS DA GUERRA é mapa que nos ocupa um pedaço do espaço de hoje. Questo estive para ir para o lico mas houve um monstro que o achou engraçado. Salvois nacio pois os esforços de Antonio e Pedro Vieira, que escrevem desde a Rua Luis de Camões, 88, r/c — 3000 Coimbra. É destes leitores a carta que se segue.

Estou mais uma vez a escrever aí para «A Capital» com muito gosto. Agora e para enviar alguns «pokes», «atragalhadores» e também algumas «dicas», e o mais importante (pelo menos mais trabalhos), dois mapas de After the War que fiz. Um da primeira parte que ficou bem e o da segunda que já não correu tão bem mas mesmo assim envio-o.

Agora fico à espera de que uma sexta-feira (ou um sábado) lá venha isto e que possa ser útil aos leitores de «Pokes & Dicas».

Querá dizer também que fiquei muito contente com a página dos Thunderbirds que tinha umas «dicas» e um mapa meu de 1.ª parte.

Despacho-me por hoje e espero enviar brevemente mais coisas.

### «Dicas»

**AFTER THE WAR** — Na 1.ª parte há que lutar com os nossos inimigos, cuidado com as bombas e há três inimigos um pouco maiores no final de cada «stage».

2.ª parte — Aqui já é muito mais difícil, pois agora fazemos uso de uma arma mas temos inimigos a vir de cima (armas mecânicas) e homens que nos atacam da frente e por trás. No final de um «stage» aparece um homem em cima de uma máquina e que nos ataca.

### CRITERATOR

- 10 LOAD " " CODE
- 20 POKE 25095,16: POKE 25094,99: POKE 25104,299: POKE 25105,0
- 30 FOR N=55009 TO 65027: READ A: POKE N, A: NEXT N
- 40 DATA 82, 291, 59, 118, 139, 62, 24, 50, 71, 124, 176, 50, 10, 139, 33, 16, 99, 17, 64, 91, 1, 18, 148, 237, 176, 195, 64, 91
- 50 RANDOMIZE USR 25000

### STORM LORD 48K

- 10 CLEAR 25939: LOAD " " SCREENS: LOAD " " CODE
- 20 FOR F=35710 TO 35712: POKE F,0: NEXT F
- 30 POKE 35840,0: POKE 35988,0: POKE 58105,0: POKE 61760,99: POKE 61273,0
- 40 PRINT USR 34635

### STORMLORD 128K

- 10 CLEAR 25999: LOAD " " SCREENS: LOAD " " CODE
- 20 FOR F=35707 TO 35708: POKE F,0: NEXT F
- 30 POKE 35837,0: POKE 35920,0: POKE 56125,0: POKE 61813,99: POKE 61309,0
- 40 PRINT USR 34635

### RESCATE ATLANTIDA — Códigos

- Fase 2 — BE2E4EBD
- Fase 3 — SEDE4ABD

### ADVANCED PINBALL SIMULATOR — POKE

- 34486,201 (bolás infinitas)

### ROCK'N ROLLER — POKE

- 28936,201 (imundidade)

### R-TYPE — POKE

- 63049,62 (imundidade)

### CRAZY CARS — POKE

- 29400,0 (vidas infinitas)

### SUPERTRUX

- 10 CLEAR 24999: LOAD " " CODE: POKE 64246,18: POKE 64247,254
- 20 FOR F=84256 TO 84274: READ A: POKE F,A: NEXT F
- 30 DATA 40, 57, 55, 67, 32, 65, 77, 66, 68, 79, 82, 32, 77, 68, 82, 67, 72, 65, 78
- 40 FOR F=85040 TO 85048: READ A: POKE F,A: NEXT F
- 50 DATA 175, 50, 178, 95, 195, 32, 95
- 60 LET A=USR 64238

### H.A.T.E. — POKE

- 53246,14 (energia)

### MUNSTERS — POKE

- 37881,0 (tempo)

### WEG LE MANE — POKE

- 20110,24 (tempo)

### SILKWORM — POKE

- 47894,0 (imundidade para o helicóptero)

### THE NEW ZEALAND STORY — POKE

- 48344,0 (sóio-riro)

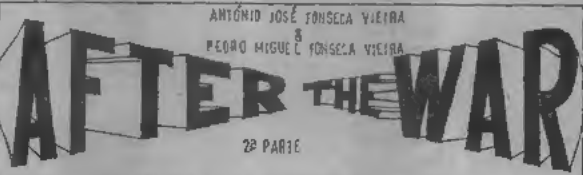
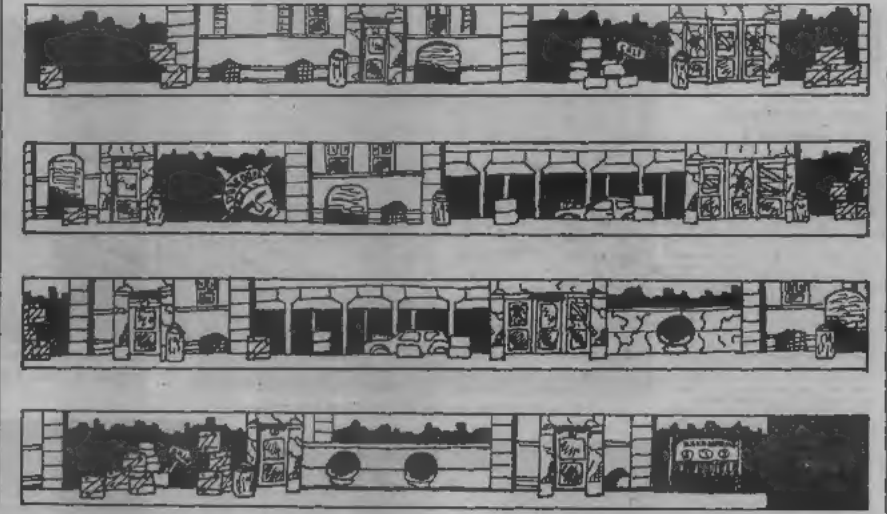
### INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

- Depois de se ganhar a cruz deve-se voltar atrás a subir, depois andar para a direita até ao comboio, aí há este cartaz-guê com girafas e rinocerontes a passar.

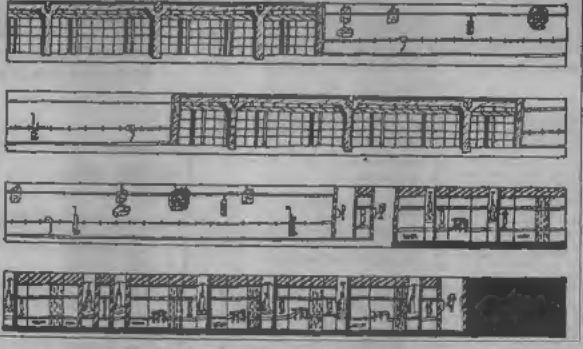
### ROCK STAR ATE MY HAMSTAR — Começamos por escolher um (ou mais) artista para sermos o seu empresário. Devemos iniciar uma discografia de 999 dias numa universidade, cobrando 20 líras por cada bítete. Devemos aceitar um patrocinador e para gravar discos devemos aceitar



1ª PARTE



2ª PARTE



- 10 REM REX 2.ª PARTE
- 20 CLEAR 24999
- 30 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: CLS
- 40 LOAD " " SCREENS
- 50 PRINT AT 00
- 60 INPUT "VIDAS INF? (S/N)", AS
- 70 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 40057,0
- 80 INPUT "ESCUDO INF? (S/N)", AS
- 90 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 35170,0: 100 INPUT "SEM CHAVE? (S/N)", AS: 110 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 56103,201
- 120 RANDOMIZE USR 38010

**MUTANTZONE** Carregar simultaneamente em "C", "H", "A", "R", "L", "Y", para vidas in no primeiro quadro que aparece e uma vez dentro do jogo, carregas em "E", "A", "B", "Y" para imundidade. Este truco resulta nas 2 partes do jogo.

**R-TYPE** POKE 33374,0 (vidas inf)  
POKE 37362,291 (imundidade)

**COMANDO TRACER** O objectivo deste jogo é destruir os planetas que aparecem antes de começar a acção, para isso temos que activar um certo n.º de detonadores (7, no 1.º nível, por exemplo) com as pilhas que aparecem no ecrã, tendo que as aparitar (cliar), depois dirigimo a nossa nave para as cabinas onde se encontram os detonadores e com estas carregas, depois de activamos o primeiro detonador o tempo começa a contar, podemos fazê-lo passar aparitando uma religião que aparecem a «basilar» no ecrã. No fim de activar-mos todos os detonadores vamos até uma pequena plataforma pisando nela e assim passaremos a um outro ecrã onde veremos o planeta a explodir (é um espectáculo, acreditem!).

E agora... pedido de ajudas para: **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** — O que tenho que fazer para alcançar a cruz? Qual o caminho a percorrer depois daquele sítio em que se vê a cruz?

**LAST NINJA II** — Como sair do 3.º nível? **PAC LAND** — Como passar aquele quadro em que não há chão?

**JAWS** — Qual o objectivo? E floc-mo por aqui, espero que o material venha a fazer jeito a alguém! Espero que me possam ajudar.

**POKES & DICAS**

JORNAL «A CAPITAL»

TRAYESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX

Uma proposta da editora que oferece 15%. Quando fazemos um «single» devemos fazer um bom teleco. Cuidado com as propostas para os concertos de caridade.

### Comando Tracer

Uma sabem como fazer depois da cruz, outros nem é cruz chegam. Ou talvez já o façam agora, que alguns meses tem a carta actual publicada. Vinda do leitor Fernando Manuel Brito Coelho, do Casal de Santa Filomena, Rua V, 263, Mina, 2700 Amadora. E com e cartá desde voltar que se fecha a edição de hoje.

Ola! Como vai isso de correspondência? Minha, não? Eu sou o Fernando Manuel Brito Costa da Encosta Nascente da Estrada Militar Rua «V» n.º 263 — Mina — 2700 Amadora, e venho colaborar no «Pokes e Dicas», com algum material que envio, juntamente com alguns pedidos de ajuda. Cá vai...

**HOPPING MAD**  
POKE 41985,0 (vidas inf)  
POKE 41707,0 POKE 41708,0  
POKE 41709,0 (tempo inf.)

**AFTER THE WAR** Código para a 2.ª parte 9465681.

- REX
- 10 REM REX 1.ª PARTE
- 20 CLEAR 24599
- 30 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: CLS
- 40 LOAD " " SCREENS
- 50 PRINT AT 00:
- 60 INPUT "VIDAS INF? (S/N)", AS
- 70 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 40057,0
- 80 INPUT "ESCUDO INF? (S/N)", AS
- 90 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 39355,0
- 100 INPUT "BOMBAS INF? (S/N)", AS
- 110 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 38745,0
- 120 RANDOMIZE USR 38010

# GUERREIRO NINJA COROADO DE ÊXITO

**Título: SHADOW WARRIORS**

**F**INALMENTE chegou o tão esperado *Shadow Warriors* convertido pela Ocean, que não é mais do que um soco-nies (ideia que já remonta ao *Renegade*).

Sem dúvida que se nota agora uma melhoria na cor e nos gráficos, mas a verdade é que o mercado começa a estar saturado deste tipo de jogos, apesar de serem os mais cobicados.

Quanto ao jogo, o cenário criado é a degradada metrópole americana, onde tudo corria bem, até que misteriosas forças do mal se infiltraram na escola de artes marciais de *Shadow Warrior* a fim de destruir o antigo líder e encerrar a escola para sempre.

A missão do herói (a versão de oito bits é só para um jogador) é simples, ao longo de seis níveis de scroll horizontal, destruir todas as forças malignas ao soco e outros golpes de ocasião. Como sempre, no final de cada nível há que lutar com um chefe que por sinal tem três vezes a nossa altura, incluindo o «big-boss» (no sexto nível). Trata-se de um «beat'em up» muito semelhante a anteriores produções, mas além de ser mais rápido há que contar com um melhor uso da cor. Quanto a golpes, há de tudo, dos mais elementares socos até pontapés e mortais para a frente e para trás. Se todos estes golpes não chegaram a

se revelarem até pouco potentes face às forças inimigas, há a possibilidade de apanhar espadas e outros objectos.

No fim é a surpresa, porque há mais quatro créditos à espera de serem utilizados.

Gênero: Acção

Gráficos (1/10): 9

Movimentos (1/10): 6

Dificuldade (1/10): 7 (Inicial)

Conselho: Indispensável para apreciadores.

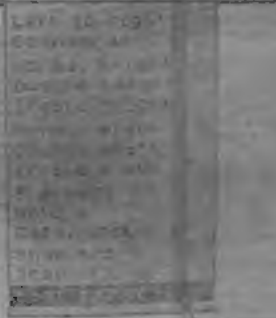


O que mais salta à vista em *Shadow Warriors* é um óptimo uso da cor que realça melhor os cenários de acção



Com o ecrã a abarrotar de bichinhos, é chegada a hora do desespero. Como dar vencimento a gente tão determinada? Aceitam-se sugestões

Print | File | Attrs. | Paint | Misc. | Undo |  
Windows | Fill | H3



O *Font editor* do *Art Studio* pode ser um bom caminho para construir gráficos a introduzir num jogo feito pelo utilizador

Font Editor  
File | Character | Font | Misc. | Menu



Redefinindo a usual rede de caracteres do Spectrum, pode-se trabalhar com letras de «design» inovador, além de novos gráficos a acrescentar aos 21 UDG (gráficos definidos pelo utilizador)

É um facto que em Portugal há muita gente com vontade de fazer coisas no Spectrum. O problema maior que se põe é a falta de informação no que se refere a algo mais do que jogos. Está visto que pokes é que interessa, mas a verdade é que para haver jogos é preciso quem os programe.

É com o intuito de ajudar a desenvolver ideias por cá, que se tenta criar um espaço mais amplo e permanente para este tipo de material. Seja como for, aqui ficam mais algumas dicas para quem pensa desenvolver um jogo no Spectrum.

## DICAS PARA PROGRAMAÇÃO

O *Art Studio* além de ser um dos programas de desenho que pode ser mais facilmente utilizado, é por certo um dos mais completos. Claro, não é tão completo como o *the Artist 2*, mas quem conaçoque mexer em coisas tão absurdamente complicadas?

O *Font editor* do *Art Studio* esconde um modo fácil de definir redes de 96 caracteres, o que permite ao utilizador mais inexperiente trabalhar com

novas letras de diversos estilos, dando deste modo um novo visual à sua máquina.

Quem pretende alterar os tradicionais caracteres da ROM do Spectrum, só tem de redesenhar a usual rede a seu gosto no *Font editor* e de seguida no mesmo menu, ir ao *File* e gravar. Desligado o computador é óbvio que tudo está perdido, mas não tudo. Sempre que se pretender trabalhar com a nova rede de caracteres bastará

fazer LOAD "CODE" depois da carregado o bloco teclar POKE 23607,123 seguido de Enter, que os novos caracteres logo surgirão.

Os endereços 23606 e 23607 do Spectrum controlam o endereço inicial a partir do qual o computador usa os 768 bytes de informação.

Para se verificar qual o endereço a trabalhar, basta através do comando PEEK espelhar o valor carregado nos endereços 23606 e 23607.